TOP GAMES para PC



DOOM II

MAYORES M DE 18 AÑOS

ERBE

id SOFTWARE

El máximo nivel en juegos para PC

TOP GAMES

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Coordinación editorial e informática: Emiliano Sobel
Coordinación de la producción: Esther Culubret
Servicios editoriales: Llum L. Pijuán

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa con Disquete: 84-487-0602-1
Depósito legal (Disquete): B. 16.974/1995
ISBN Obra completa con CD-ROM: 84-487-0603-X
Depósito legal (CD-ROM): B. 16.952/1995

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

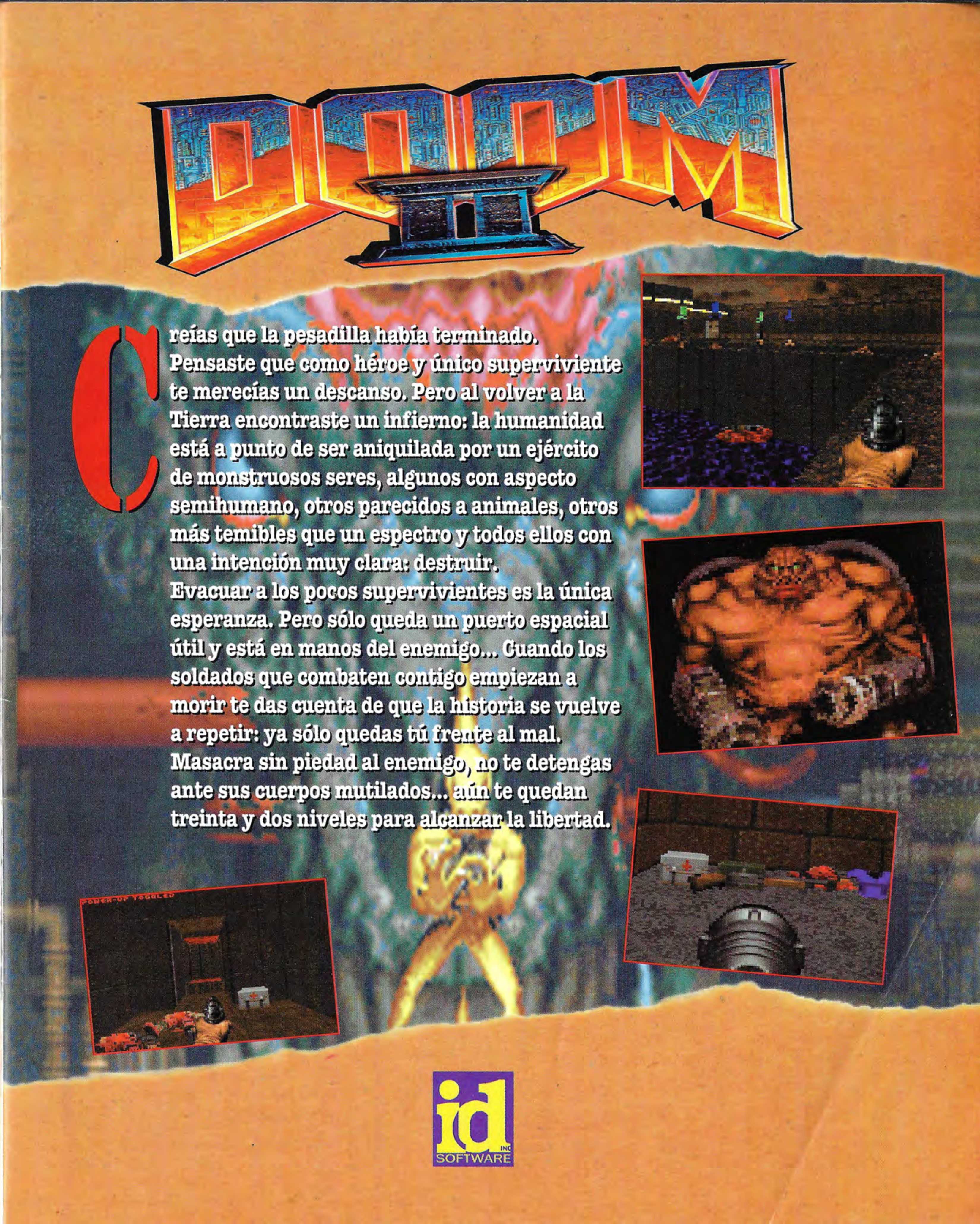
Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
Avda. Camino de lo Cortao, 21 - Nave 5
Polígono Industrial Sur
San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid
(91) 653 94 50
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

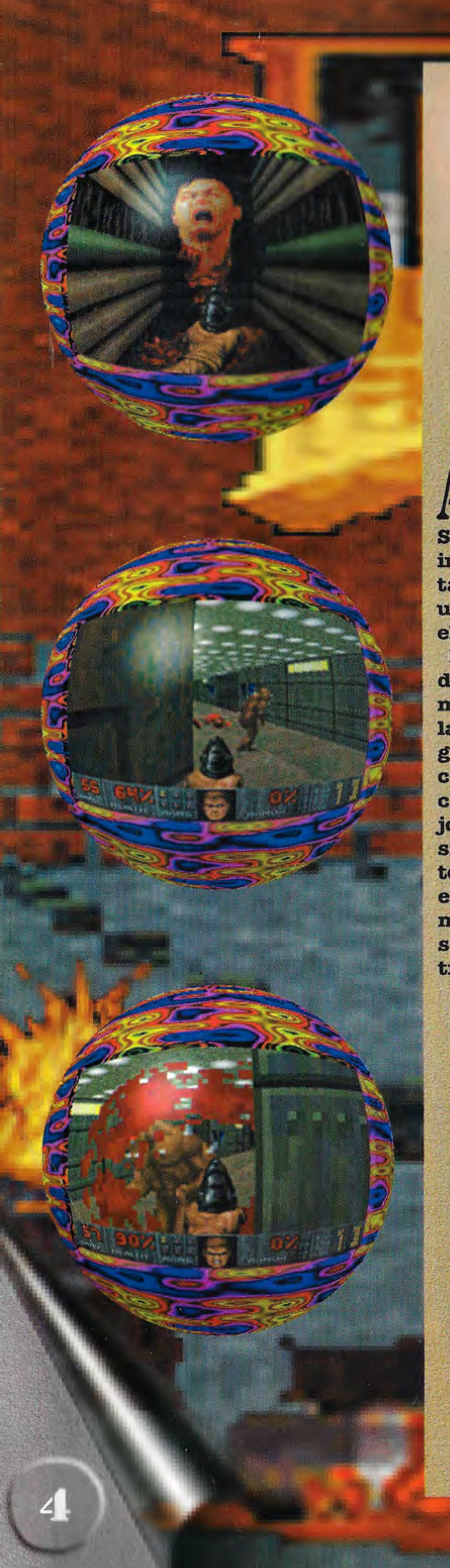
Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
Dpto. de Suscripciones de Ediciones Altaya, S.A.
Apartado de Correo 93048 - 08080 Barcelona
Tel. y Fax (93) 414 04 25

TOP GAMES se compone de 15 juegos para PC y CD ROM, de 15 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden encuadernarse con las tapas que saldrán a la venta junto al fascículo 15.

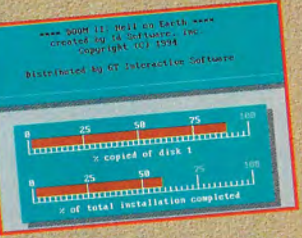


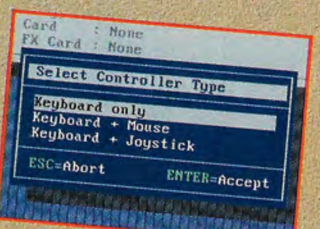
Creías que la pesadilla había terminado. Pensaste que como héroe y único superviviente te merecías un descanso. Pero al volver a la Tierra encontraste un infierno: la humanidad está a punto de ser aniquilada por un ejército de monstruosos seres, algunos con aspecto semihumano, otros parecidos a animales, otros más temibles que un espectro y todos ellos con una intención muy clara: destruir.
Evacuar a los pocos supervivientes es la única esperanza. Pero sólo queda un puerto espacial útil y está en manos del enemigo... Cuando los soldados que combaten contigo empiezan a morir te das cuenta de que la historia se vuelve a repetir: ya sólo quedas tú frente al mal.
Masacra sin piedad al enemigo, no te detengas ante sus cuerpos mutilados... aún te quedan treinta y dos niveles para alcanzar la libertad.





VERSIÓN DISQUETE





Arranca el programa INSTALL que está en el disco 1. Sigue paso a paso las instrucciones de pantalla (te pregunta la unidad de disco duro y el directorio destino).

El programa copia y descomprime la información y de ahí pasa a las pantallas de configuración: método de control (teclado, teclado con ratón o teclado con joystick), tarjeta de sonido y el sistema de sonido para los efectos sonoros. Tras ello apareces en el menú principal. Ahí puedes modificar alguna de las opciones, salvarlas y empezar a jugar o entrar en las opciones del modo multijugador (red, módem, cable serie), del que hablamos más adelante en el fascículo.

Doom II necesita un mínimo de 4Mb de RAM para funcionar, lo que significa que en máquinas que tengan sólo esa cantidad de memoria pueden darse problemas. Si ése es tu caso no cargues administradores de memoria ni programas caché. Si usas la versión 6 (o superior) de MS-DOS prueba a pulsar la tecla SHIFT izquierda cuando aparezca el mensaje "Iniciando MS-DOS..." para liberar el máximo de memoria.

REQUISITOS MÍNIMOS

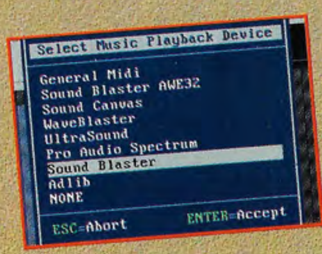
Procesador 80386DX de 33MHz.
4Mb de memoria.
Disco duro con 20Mb libres.
Tarjeta gráfica VGA.

REQUISITOS RECOMENDADOS

Procesador 486 o superior.
8Mb de RAM.
Joystick o ratón.
Tarjeta de sonido SoundBlaster, AdLib, Gravis Ultra Sound y Roland.



El CD que tienes en tus manos incluye además de Doom II el juego Doom I. Doom II puede ser ejecutado desde el CD-ROM (así sólo copia al disco duro algunos ficheros, en el subdirectorio DOOMDATA). Debes situarte en la unidad de CD, directorio DOOM2CD, y ejecutar el programa SETUP. Con él configurarás el juego para que se adapte a las características de tu ordenador, tal como se ha indicado en el bloque de instalación desde disquetes. Cuando termines de especificar todas las opciones, sitúate encima de "Save settings and run Doom II" para guardar la configuración y empezar a jugar.



También puedes instalar el juego en el disco duro desde el CD (ganarás fluidez en el juego). Para ello debes arrancar el programa INSTALL y seguir sus instrucciones. El proceso es similar a la instalación desde disquetes.

Para jugar a Doom I instálalo en el disco duro. En el CD hay un directorio llamado DOOM1CD con un fichero INSTALL. Ejecútalo y sigue sus instrucciones.

Si sólo tienes 4Mb de RAM es posible que tengas problemas con Doom II. En el apartado de instalación desde diquetes se comentan algunas soluciones para ese tipo de incidencias.

REQUISITOS MÍNIMOS

Procesador 80386DX de 33MHz.
4Mb de memoria.
Tarjeta gráfica VGA.
MS-DOS 5.0.

REQUISITOS RECOMENDADOS

Procesador 486 o superior.
8Mb de RAM.
Joystick o ratón.
Disco duro con 20Mb libres.
Tarjeta de sonido SoundBlaster, AdLib, Gravis Ultra Sound y Roland.



¿CÓMO

LOS MENÚS DEL JUEGO

Si pulsas ESC en cualquier momento del juego accedes al menú principal, donde encontrarás estas posibilidades:

- New Game, para empezar un juego.
- Options, que te lleva a las opciones.
- Load Game, que te permite cargar una partida del juego previamente grabado.
- Save Game, para grabar la partida actual.
- Quit Game, para abandonar el juego.

En el menú de OPCIONES puedes modificar algunas cosas (sitúate encima y pulsa ENTER para cambiar la opción): Messages (on/off, para activar o desactivar la aparición de mensajes en la esquina superior izquierda de la pantalla), Graphic Detail (High/Low, es decir mayor o menor detallismo gráfico), Screen Size (para cambiar el tamaño de la pantalla, que afecta a la velocidad del juego), Mouse Sensivity (sensibilidad del ratón) y Sound Volume (control del volumen del sonido).

En LOAD GAME puedes elegir entre un buen número de partidas previamente grabadas, al igual que en SAVE GAME, que te permite grabar encima de un nombre de partida o escribir uno nuevo, situándote en alguna entrada vacía, pulsando ENTER y escribiendo el nombre. Cuando usas la tecla F6 (página siguiente), grabas siempre encima de la misma entrada.

A Contador de munición. Indica la cantidad que te queda para el arma que llevas activa.

B Salud del protagonista. Cuando el porcentaje llega a 0 perderás la vida.

C Los números iluminados indican las armas que has ido cogiendo. Pulsa el número y la activarás.

D Es tu aspecto. En el modo multijugador detrás de tu rostro aparece el color de tu uniforme.

E Es el porcentaje de armadura que te queda (siempre y cuando hayas recogido una armadura).

F Llaves. Aparecen las que has ido recogiendo, que te servirán para abrir puertas especiales.

G Cantidad de munición que tienes de cada tipo y tope máximo de la munición que podrías recoger.

H Automapa. Lo activas con TAB. Te orienta, pero el juego no se detiene mientras estás viéndolo.



TECLADO

El teclado te permite controlar cualquier acción del juego. El movimiento es muy simple: el *avance*, el *retroceso* y el *giro* a izquierda y derecha dependen de los cursores de dirección respectivos. Para *correr* mantén pulsada la tecla SHIFT, y para el *avance lateral* utiliza ALT y el cursor respectivo. Los *saltos* no tienen una tecla especial, sólo requieren que estés en un sitio alto y tomes impulso.

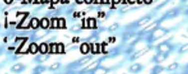
Para *disparar* pulsa CONTROL (puedes mantenerlo pulsado para disparar sin parar) y para *activar interruptores* y *abrir puertas* utiliza la barra espaciadora.

Hay otros comandos y teclas directas:

ESC - Ir al menú	F6 - Grabar rápido
Pausa - Pausa	F7 - Terminar
TAB - Automapa	F8 - Mensajes
F1 - Ayuda	F9 - Cargar rápido
F2 - Guardar	F10 - Salir
F3 - Recuperar	F11 - Ajustar brillo
F4 - Volumen	' - Reducir vista
F5 - Detalle gráfico	¡ - ampliar vista

En el mapa se utilizan estas teclas:

F-Seguir	0-Mapa completo
M-Poner una marca	¡-Zoom "in"
C-Borra una marca	'-Zoom "out"





RATÓN

Utiliza el ratón para mover el arma y apuntar al adversario. Con el botón 1 (será el derecho o el izquierdo según lo tengas configurado en tu driver) disparas y con el botón 2 avanzas. Este mismo botón, pulsado dos veces, te sirve para abrir puertas y activar interruptores.

Si tu ratón es de tres botones, usa el tercero para avance lateral y abrir puertas.

JOYSTICK

Es muy similar al uso del ratón: el botón 1 es el de disparo y el botón 2 abre puertas, activa los interruptores, etcétera. Si tienes un tercer o un cuarto botón puedes usarlos para avanzar lateralmente y para correr.

Igual que con el uso del ratón, siguen estando activas las teclas del teclado.



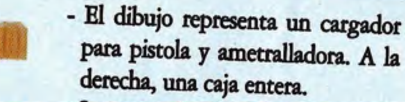


ARMAMENTO

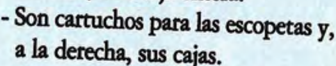


- Chainsaw: La motosierra viene bien cuando vas sin munición y es efectiva contra ojos flotantes.
- Pistol: Es un arma pobre pero... una pistola siempre es buena en el duelo a muerte.
- Shotgun y Double Barreled Shotgun: La escopeta de un cañón mata a los humanos de un solo disparo, la de doble cañón es estupenda contra demonios, espectros, bichos volantes... Lo peor es la recarga.
- Machine gun: El poder de la ametralladora está en la rapidez de sus ráfagas y el área cubierta. Ideal para barridos pero se desperdicia mucha munición.
- Rocket Launcher: Posiblemente la más potente. Lanza proyectiles muy rápido, pero la munición es escasa y te puede herir si explota cerca.
- Plasma Rifle: Dispara cartuchos de energía de plasma bastante rápido, pero el enemigo no debe estar muy alejado. Ideal contra bichos flotantes.
- BFG 9000: Un lujo para el combate, pero lenta. Te puedes cargar a un archivillano de un disparo.

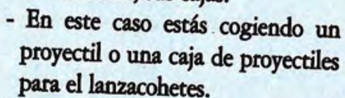
MUNICIÓN




- El dibujo representa un cargador para pistola y ametralladora. A la derecha, una caja entera.




- Son cartuchos para las escopetas y, a la derecha, sus cajas.




- En este caso estás cogiendo un proyectil o una caja de proyectiles para el lanzacohetes.



- Célula y masa de célula sirven para el BFG y el rifle de plasma.



LLAVES Y PUERTAS

En cuanto te adentras en el juego descubres que hay puertas o interruptores que no puedes abrir o activar. Si esas puertas tienen un color determinado (azul, rojo o amarillo) significa que sólo se puede abrir con una llave de ese color.

Te puede servir de ayuda saber dónde no tienes que buscar llave porque no hay: por ejemplo, no busques llave azul en los niveles 1, 7, 8, 20, 23, 28, 29 y 30. Tampoco hay llave roja en el nivel 1, 7, 9, 10, 12, 18, 23, 25, 29 ni 30.

LA LLAVE ROJA

Lo peor es que a veces necesitas una llave que te abra una puerta para poder llegar hasta donde está la llave que realmente necesitas o para accionar no-sé-qué palanca que la libera... Es el caso de los niveles 4, 6, 11, 13, 16, 22 y 27, en los que la llave roja está tras la puerta que abres con la llave azul. En el nivel 11 en realidad la llave azul abre una zona en el ácido que te lleva a un lugar donde encontrarás la llave roja.

En los niveles 8, 21 y 28 necesitas primero la llave amarilla para acceder al lugar donde te espera la llave roja.

LA LLAVE AZUL

Con esta llave estamos en el mismo caso: en los niveles 2, 5, 14, 17, 26 debes utilizar primero la llave roja para abrir puertas que te llevarán hasta la llave azul. Ten en cuenta que muchas veces el efecto de activar un interruptor o de abrir una puerta se producirá en otra zona del mismo nivel. Procura recordar qué zonas estaban cerradas para no perder tiempo deambulando por el nivel.

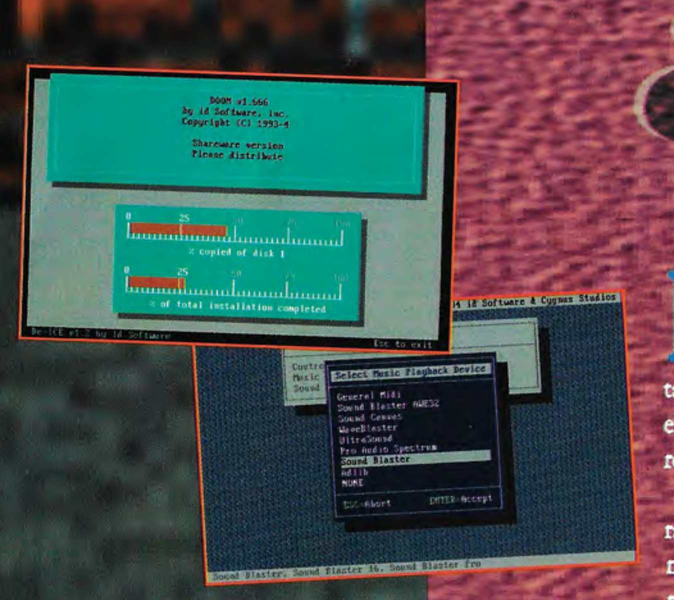
También en algunos niveles debes echar mano de la llave amarilla para luego poder recoger la azul. Es el caso de los niveles 15, 28, 21 y 27.



DOOM

La base de la Union Aerospace Corporation en Marte está en peligro. Primero, esa extraña llamada desde Phobos, una de sus lunas, contando algo sobre unos invasores... Luego, la desintegración total de Deimos, la segunda luna... Algo está pasando pero nadie sabe qué es ni de dónde viene la amenaza, de modo que deciden enviar a Phobos al único grupo de combate disponible en kilómetros a la redonda: tú y tus muchachos debéis averiguar qué pasa.
Mientras aseguras el perímetro de la base, el resto de los soldados se adentran en la base. Tras horas de lucha y de escuchar disparos, explosiones y gritos, el silencio total. No ha quedado ningún compañero vivo, no puedes pedir refuerzos y la única arma que tienes es una pistola. Cuando entras en la base y oyes rugir a esa especie de soldado con aspecto grotesco, mitad humano, mitad animal, te das cuenta de que la batalla será sangrienta, pero ya no hay marcha atrás. Has sido entrenado para esto. Ahora debes demostrar tu valor.

¿CÓMO



INSTALACIÓN

Para jugar a Doom I es necesario instalarlo en el disco duro. Busca el fichero INSTALL que hay dentro del subdirectorio DOOM1CD del CD-ROM. Ejecútalo y sigue las instrucciones que te aparecen en pantalla. Tendrás que indicar el disco duro y el directorio donde quieres instalar el juego y luego configurar éste para adaptarse el hardware que tienes (fichero SETUP). El juego se arranca con DOOM.

Doom I requiere para funcionar, como mínimo, un 386SX con sistema operativo MS-DOS 3.3, tarjeta gráfica VGA y 4Mb de RAM (consulta las páginas de instalación de Doom II si tienes problemas con la memoria). Es muy recomendable tener una tarjeta de sonido y puedes usar también ratón o joystick; en ambos casos deberás configurar el juego para reconocerlos.

CONTROLES

El control en Doom I es igual que en Doom II. Para avanzar, retroceder o girar utiliza los cursores de dirección (puedes correr si al avanzar mantienes pulsado SHIFT o avanzar lateralmente si combinas ALT con el cursor respectivo). Para disparar debes usar CTRL y para abrir puertas y activar interruptores, la barra espaciadora. También tienes disponibles las teclas TAB para ir al Automapa, ESC para acceder a menús, el apóstrofe para reducir la vista, la admiración de entrada para ampliarla y las teclas F1 a F9 para acceso directo a menús (Ayuda, Guardar, Cargar partida, Activar y desactivar mensajes, etc), tal como se cuenta en los controles para Doom II.

Si utilizas joystick o ratón, apunta moviendo el dispositivo, dispara utilizando el botón 1 y para avanzar emplea el botón 2 en el ratón (si usas un joystick ese botón te sirve para abrir puertas).

En cuanto a la pantalla, la barra de estado muestra, de izquierda a derecha: munición que te queda para el arma activada, nivel de salud, armas que has recogido, aspecto del personaje, porcentaje de armadura, llaves recogidas y munición disponible y máxima para cada arma. En general se aplican las mismas características que en Doom II.



JUGAR?

LOS MENÚS DEL JUEGO

El menú principal, al que se accede en cualquier momento del juego pulsando ESC, tiene las siguientes posibilidades:

NEW GAME: Empiezas un nuevo juego en uno de los episodios que elijas: Knee-Deep in the Dead, The Shores of Hell o Inferno. Sólo el primero está disponible en esta versión shareware. Tras ello eliges nivel de violencia/dificultad entre cinco posibles y empiezas a jugar.

OPTIONS: Pasas a un submenú para controlar el nivel de sonido, la sensibilidad del ratón, activar o desactivar la aparición de mensajes en la parte superior izquierda, etc.

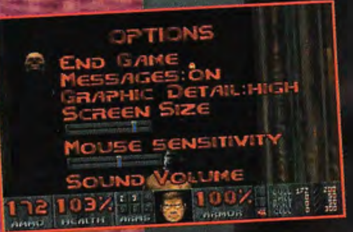
LOAD GAME: Cargas una partida grabada.

SAVE GAME: Guardas la partida actual con un nombre nuevo o sobreescribiendo una antigua.

READ THIS!: Te muestra información sobre cómo hacer el registro de usuario para disponer de Doom I completo.

QUIT GAME: Regresas al sistema operativo.







PARÁMETROS Y CÓDIGOS

Doom I acepta gran parte de los parámetros que hemos explicado en las páginas de Doom II para arrancar el juego con unas determinadas características y personalizar al máximo cada partida.

Basta con escribir DOOM seguido de un espacio, un guión y justo a continuación el parámetro que desees: CONFIG (leer un fichero de configuración determinado), EPISODE (entrar en un episodio concreto), NOMONSTERS (jugar sin monstruos), RESPAWN (los enemigos resucitan). Igual pasa con los parámetros del modo multijugador. De todas formas, ten en cuenta que algunos de ellos no son operativos en esta versión shareware de Doom I.

Una vez iniciado el juego es posible utilizar algunos códigos para hacer más fácil, más completo o simplemente más entretenido Doom. En este caso también son prácticamente los mismos que los de Doom II: IDBEHOLD ? (sustituye ? por S, V, I, R, A o L y tendrás fuerza, invulnerabilidad, invisibilidad temporal, mapa completo, traje de radiación o visores de luz), IDCHOPPERS (consigues la sierra mecánica), IDCLEV (saltas a un nivel)... Sólo cambia el código para atravesar paredes, que en Doom I es IDSPISPOPD.



NO ESTÁS SOLO

Si juegas a Doom I después de haber probado Doom II, nada te va a resultar desconocido: los escenarios son parecidos, hay un montón de enemigos comunes y tienes a tu disposición casi todas las armas que tenías en Doom II, a excepción de la escopeta de doble cañón, que no podrás encontrar en Doom I.



En este juego es posible que eches en falta alguna de las armas como el fantástico Rifle de Plasma o el BFG9000 de Doom II: no podrás usarlos a menos que te registres. Aquí tienes una pequeña guía de dónde están las armas.

En el episodio primero, encontrarás la sierra mecánica y la ametralladora en el nivel dos, la escopeta en el primero y el lanzacohetes en el tercer nivel. En el episodio segundo, sierra mecánica y ametralladora están también en el nivel dos, escopeta en el nivel uno y lanzacohetes en el nivel dos. En cuanto al tercer episodio, la sierra está en el nivel 5, la escopeta y el lanzacohetes en el primero, la ametralladora en el segundo, el rifle de plasma en el segundo y el BFG en el tercero.

En cuanto a los enemigos, afortunadamente también han sido reducidos en esta versión shareware. En Doom I te las tendrás que ver con: zombis, sargentos, diablos, demonios, espectros y barones del infierno, además de luchar contra almas perdidas, cadodemonios, cyberdemonios y mentearañas. Estos cuatro últimos no aparecen en la versión que incluye Doom II.

Debes saber que, en algunos casos, los ataques de un monstruo pueden herir a otros monstruos de distinta especie si se interponen entre sus disparos y tú. Otros, como zombis, sargentos y mentearañas pueden herir a miembros de su propia especie. Utiliza esto en tu favor y ahorrarás muchos esfuerzos.

Los niveles secretos

No podían faltar los niveles secretos, pero no te vamos a contar todo sobre ellos... sólo te diremos dónde encontrar uno. En el episodio primero, Knee-Deep in the Dead, existe un nivel secreto al que se accede desde el nivel 3.

Busca la habitación que tiene un ascensor con una armadura dentro, en la esquina noroeste del mapa. Pulsa el botón rojo de la habitación y se abrirá un pasillo desde el cual puedes ver una esfera de esas que vienen estupendamente cuando te encuentras debilucho. La habitación a la que conduce el pasillo tiene un par de nichos o huecos iluminados. Sube las escaleras y oirás un sonido metálico, como de un mecanismo de ascensor, que indica que los nichos han bajado de altura.

Si avanzas por la habitación, los huecos se elevan antes de que puedas verlos, pero, y aquí está la clave, si corres desde las escaleras y subes al nicho con mucha velocidad, al elevarse te llevará hasta una puerta secreta. El segundo hueco (estaría a la derecha de la entrada) tiene una esfera azul. El primero (al fondo, lo que sería enfrente de la entrada pero al otro lado del bloque que está en el centro) te lleva a una isla rodeada de cieno. Allí te espera un lanzacohetes. Si sigues al cieno por debajo del túnel llegas hasta un interruptor que eleva un puente por encima del foso de lodo. Hay una puerta secreta cerca del interruptor y el puente te lleva a la salida.

Cómo luchar contra el enemigo

Cada enemigo tiene un talón de aquiles, que en este caso será el tipo de munición y arma que utilices contra él. Aquí tienes una tabla para que te hagas una idea de cuánta munición de cada tipo necesitarás para acabar con cada uno de los monstruos (siempre que aciertes en el disparo) en el modo Ultra-violento.

ENEMIGO	M	B	C	P	BFG
Zombi	2	1	1	1	1
Sargentos	3	1	1	2	1
Diablos	6	1	1	3	1
Demonios	14	2	1	7	1
Espectors	14	2	1	7	1
Almas	10	2	1	5	1
Cacodem.	36	6	2	18	1
Barones	100	15	5	50	1
Cyberdem.	400	58	20	200	1
Mentearaña	300	43	15	150	2

Clave de lectura:
M son balas de pistola, B son disparos de escopeta, C son los misiles, P las cargas de plasma y BFG es la munición de BFG.





EL UNIVERSO "DOOM"

A LO LARGO DEL JUEGO IRÁS ENCONTRANDO EN TU CAMINO ALGO MÁS QUE ENEMIGOS. EN PRIMER LUGAR, HAY PELIGROS OCULTOS EN EL ENTORNO QUE TE RODEA, DESDE BARRILES QUE EXPLOTAN SI SON ALCANZADOS POR UNA BALA (LO QUE PODRÍAS UTILIZAR EN TU FAVOR SI ERES LISTO Y CUIDADOSO) HASTA SUELOS RADIOACTIVOS, LÍQUIDOS CON ASPECTO DAÑINO Y TECHOS QUE SE PUEDEN CAER Y APLASTARTE EN CUALQUIER MOMENTO.

PERO TAMBIÉN HAY UNA SERIE DE OBJETOS QUE TE SERVIRÁN DE GRAN AYUDA, O INCLUSO QUE SERÁN IMPRESCINDIBLES PARA ATRAVESAR CIERTAS ZONAS DEL JUEGO. PARA RECOGERLOS LO ÚNICO QUE DEBES HACER ES SEGUIR ANDANDO Y PASAR POR ENCIMA DE ELLOS, IGUAL QUE CON LA MUNICIÓN. EN LA ESQUINA SUPERIOR IZQUIERDA UN MENSAJE TE INDICARÁ QUÉ HAS COGIDO. SI YA TE PASAS DEL LÍMITE DE LO QUE PUEDES COGER DE ESE TIPO, EL OBJETO O BONO SE QUEDARÁ DONDE ESTABA.

Con este pequeño paquetito estimulante tu salud se repondrá poco a poco. Muchos de ellos aparecen tras cargarte a un enemigo.

El botiquín es aún más útil, ya que te hace recuperar bastante energía de una sola vez.

Esto es un chaleco o blindaje de seguridad. Un poco ligero, pero algo te protegerá, ¿no?

Con este blindaje de combate estarás más protegido ante disparos potentes del enemigo. Aún así, no eres inmune y te pueden herir.

Los trajes especiales son muy útiles para protegerte de la radioactividad y los ácidos, por ejemplo, y resultan imprescindibles para pisar suelo radioactivo. Sólo duran un ratito, en el cual la pantalla tendrá un tono verdoso.

Esto es una poción de salud al más viejo estilo. Te dan una recarga que puede superar el porcentaje normal del cien por ciento.

Es un blindaje espiritual que te da protección por encima del blindaje normal.

Aunque son escasas, estas esferas -llamadas del alma- te harán sentir nuevo por dentro y por fuera. Tu salud lo agradecerá enormemente.

Las megaesferas proporcionan salud como las esferas del alma pero combinado con la protección del blindaje de combate.

Estos paquetes son pura adrenalina en vena: tus puños se vuelven demoledores (pero tienes que usarlos, claro). La pantalla estará roja.

Necesitas la mochila para llevar más munición de lo normal (suele contener munición extra).

Con un mapa de éstos podrás actualizar tu Automapa del nivel para que aparezcan las zonas por las que aún no has pasado (estarán en gris).

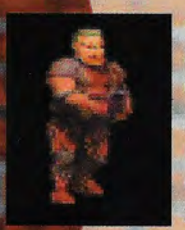
Un visor sirve para algo obvio: ver incluso en donde no hay luz. ¡Lástima que dure poco! ¡Aprovéchalo y limpia las zonas oscuras!

¿EN BUENA COMPAÑÍA?

A lo largo de Doom II te encontrarás con los seres más repugnantes del universo conocido. No podrás cumplir tu objetivo si no consigues exterminar por completo estas hordas de salvajes y crueles monstruos.



Zombi: Está claro, son antiguos soldados humanos convertidos en monstruos de ultratumba. La pistola es bastante eficaz -un par de disparos- así que no malgastes otra munición.



Sargento: Es un poco más duro y está equipado con una estupenda escopeta que te salvará la vida (recuerda, sólo puedes quitarle el arma si lo has matado antes).



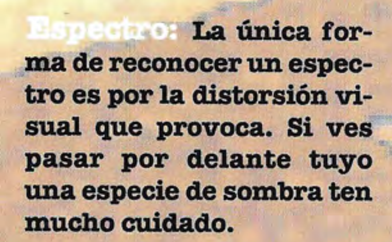
Comando: Extremadamente preligroso ya que el fuego de su ametralladora te partirá en dos en cuanto te descuides. No olvides llevarte esa máquina infernal, te será muy útil.



Diablo: En este caso el peligro no está tanto en las bolas de fuego que lanza (de todas formas ten cuidado) como en la cantidad de monstruos que aparecen a la vez.



Demonio: Procura no acercarte demasido o puedes acabar con tu cuerpo totalmente triturado. No creas que con un poco de plomo terminarás con él.



Espectro: La única forma de reconocer un espectro es por la distorsión visual que provoca. Si ves pasar por delante tuyo una especie de sombra ten mucho cuidado.



Alma perdida: En el momento en que aparezca uno de éstos no dudes en vaciar tus cargadores sobre él o de lo contrario acabarás muy mal.



Cacodemonio: Vuela con agilidad y por tanto su ataque puede ser totalmente por sorpresa, además las bolas que lanza resultan realmente efectivas.

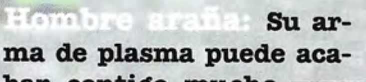


Caballero del infierno: Olvídate de pistolas o escopetas, si tienes un arma de mayor potencia ya sabes qué tienes que hacer (la ametralladora funciona bastante bien).



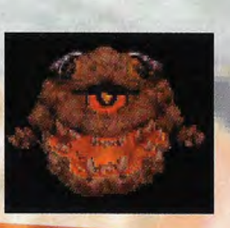


Barón del infierno: Hay que actuar con mucha rapidez porque su capacidad de hacer daño es realmente sorprendente. Necesitarás bastante plomo para tumbarle.





Hombre araña: Su arma de plasma puede acabar contigo mucho antes de lo que imaginas. Respóndele con las misma "medicina".



Dolor elemental: Cualquier cosa que vuele resulta muy peligrosa en Doom II, pero esto ya no tiene nombre. No dejes que se acerque o lo pasarás muy mal.

DOOM II Y EL MODO MULTIJUGADOR

Revenant: La sofisticación de su armamento puede darte más de un susto. Si ves uno no te pares a pensar, desenfunda tu armamento pesado y machácale.



Mancubus: Procura salir de su alcance de tiro en cuento puedas ya que lanza bolas de fuego de forma incontrolada. Para acabar con él necesitas buen armamento y algo de paciencia.



Arch-vil: No sólo te destrozará con sus extraños hechizo, además hará que los muertos resuciten así que si no quieres volver a tener todo lleno de monstruos elimínalo rápidamente.



Mente araña: Es muy posible que el sonido de su ametralladora sea lo último que oigas en esta vida. No le des ninguna oportunidad, ¡aplástala!



Cyberdemonio: Ante esta bestia lo único que se puede hacer es cubrirse en algún lugar más o menos seguro y disparar como un loco lo más potente que haya en nuestro arsenal.



Para muchos, lo mejor de Doom es su posibilidad de luchar con hasta tres jugadores más, en un duelo a muerte o en una lucha contra el enemigo.

Desde luego, el modo multijugador al que se accede desde el programa SETUP es una de las opciones más apreciadas de Doom II. Utilizando una red pueden participar hasta cuatro personas en el juego, y con un módem o bien con un cable serie que conecte dos PCs (se puede comprar en tiendas o incluso fabricar "a mano") pueden jugar dos personas. Ahora hay que decidir:



¿LUCHAR JUNTOS O EN UN DUELO A MUERTE?

Hay dos opciones de juego: duelo a muerte (jugadores enfrentados entre sí, con o sin intervención de enemigos añadidos) o modo cooperativo (jugadores contra monstruos).

En el primer caso, los jugadores se enfrentan entre sí (con o sin intervención de enemigos ajenos, según deseen), empiezan en zonas diferentes, tienen todas las llaves que necesiten, no hay un número mínimo de muertos que conseguir y en lugar de las armas, en la línea de estado aparece FRAG (indica el número de veces que has matado al enemigo.

En el segundo caso, los jugadores se unen frente al enemigo, aparecen de distinto color en el Automapa, llevan uniformes diferentes y pueden pasar -con F12- al punto de vista de otro compañero.

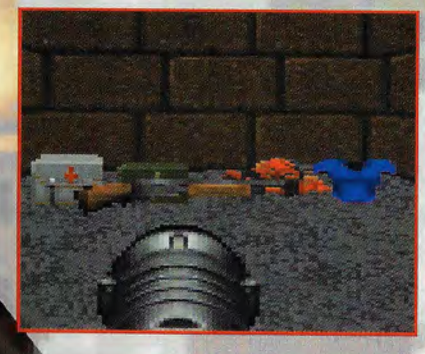
En uno y otro modo, el juego no se detiene cuando sales al menú y las armas no desaparecen cuando las coge un jugador. Además, la muerte de un jugador no afecta a los demás, pero la pausa, la grabación y recuperación de partidas y la salida de un nivel sí afecta a todos.

Por último, existe un modo de "charla" que se activa con la tecla T (para hablar con todos) o bien con B, I, G y R (las iniciales del color del uniforme), para hablar con uno de los jugadores.

CONTROL ABSOLUTO

La gran cantidad de opciones y parámetros que se pueden usar para personalizar el juego han convertido a Doom en un fenómeno especial y han provocado en torno a este juego toda una cultura. Desde resucitar a los enemigos muertos, hasta comenzar a jugar en cualquier nivel, pasando por jugar sin ningún monstruo, las posibilidades de Doom II son prácticamente infinitas.





Los parámetros se introducen poniéndolos detrás de DOOM2 y precedidos de un guión. En el directorio del juego encontrarás el fichero README.TXT con información más detallada sobre todos ellos, aquí tienes los más importantes:

- CONFIG te permite usar cualquier fichero de configuración.
- NOMONSTERS, para jugar sin monstruos (sólo en combinación con WARP).
- PLAYDEMO ejecuta una demo que haya sido grabada para esta versión de Doom II.
- RECORD le indica que debe grabar como demo el juego que inicias.
- ALTDEATH especifica que los objetos se reproducirán en el duelo a muerte.
- RESPAWN resucita a todos los monstruos ocho segundos después de haberlos matado.
- TURBO incrementa tu velocidad (valor de 0 a 250).
- WARP te lleva directamente al nivel que especifiques.
- FAST acelera el movimiento de los monstruos... ¡de locos!
- SKILL selecciona el nivel de juego si usas WARP (de 1 a 5).

Para los juegos en red o vía módem hay dos ficheros de configuración, IPXSETUP.EXE y SERSETUP.EXE pero también puedes usar parámetros:

- NODES inicia Doom II como juego de red. Por defecto el número de jugadores es 2.
- DEATHMATCH ejecuta el juego en modo Duelo a muerte.
- PORT establece el puerto desde el que jugar a Doom II en modo multijugador.
- DIAL seguido de un teléfono indica al programa qué número marcar.
- ANSWER pone el módem en modo de autorespuesta.
- COM1, -COM2, -COM3, -COM4 especifica el puerto al que está conectado el módem o el cable serie.
- 8250 fija el UART en 8250.
- IRQ seguido de un número señala la IRQ a usar por el puerto de comunicaciones.
- PORT fija el puerto COM I/O que SERSETUP usa para comunicar con el módem.
- <#> fija la velocidad en baudios del puerto COM entre 9600, 14400, 38400, 57600.

PARA SER EL AMO...

Si quieres ser el verdadero amo del juego, utiliza estos códigos para obtener más armas, invencibilidad, fuerza, etcétera. Para activarlos basta con que en cualquier momento del juego teclees el código tal y como te lo presentamos aquí. Puedes acumular códigos, es decir, tener Automapa completo e invencibilidad, atravesar paredes... Ten en cuenta que algunos son temporales, otros los pierdes cuando te matan o al pasar de un nivel al otro.

IDBEHOLD?	Sustituye la interrogación por cualquiera de estas letras: S (fuerza) V (invulnerabilidad) I (invisibilidad temporal) A (Automapa completo) R (traje anti-radiaciones) L (visor de luz de amplificación).
IDCHOPPERS	Te da la sierra mecánica.
IDCLIP	Atraviesas las paredes.
IDCLEV	Indicas un número y pasas al nivel que quieras. Incluso al 31 y al 32.
IDDQD	Activas o desactivas el modo "inmortal".
IDKFA	Te da todas las armas, las llaves, la munición y el 200 por ciento de armadura.
IDFA	Lo mismo, salvo que no te da las llaves.
IDMYPOS	Muestra las coordenadas y la posición
IDDT	Cambia entre el mapa normal, el mapa completo y el mapa completo con objetos. Tienes que teclear en el Automapa.
IDMUS	Debe ir seguido del número de nivel y episodio. Cambia la música por la de una misión concreta del nivel seleccionado.

SECRETOS Y PODER

Las zonas secretas no siempre son fáciles de encontrar, pero no guardan nada imprescindible para terminar el nivel (aunque suelen reservar alguna sorpresa). Si utilizas como referencia la posición que indicamos no te será difícil descubrirlas.
Ésta es la posición (número de sector, coordenada IDMYPOS y coordinadas decimales) de algunas de las áreas secretas más interesantes de Doom II.

Nivel 1: Entryway
1 41 <8b00000,13700000>(2224,4976)
2 8 <67c0000, bd80000> (1660,3032)
5 28 <b4e0000, ba60000> (2894,2982)

Nivel 2: Underhalls
1 20 <a4c0000,87b0000> (2636,2171)

Nivel 3: The Gantlet
1 5 <da00000,ac90000>(3488,2761)

Nivel 4: The Focus
1 15 <fdca0000,4890000> (-566, 1161)
3 43 <ff9f0000,6250000> (-97, 1573)

Nivel 5: The Waste Tunnels
1 139 <6840000, 1c00000> (1668, 448)

Nivel 6: The Crusher
3 146 <ff420000,7520000> (-190, 1874)

Nivel 8: Tricks and Traps
2 125 <f200000, ae40000> (3872, 2788)
7 98 <ea40000, 11400000 (3748, 4416)

Nivel 10: Refueling Base
3112 <ff200000, 2800000> (-224, 640)
13 71 <6840000,fc000000> (1668, -1024)

Nivel 13: Downtown
5 128 <ffb80000, f7780000> (-72, -2184)

Nivel 17: Tenements
1 48 <fd400000, f5200000> (-704, -2784)

Nivel 19: The Citadel
2 97 <fd860000, 1a00000> (-634, 416)

Nivel 22: The Catacombs
3 14 <3340000, 3a00000> (820, 928)

Nivel 23: Barrels O' Fun
1 61 <600000, a700000> (96, 2672)

Nivel 26: The Abandoned Mines
4 121 <fb6c0000,4e00000>(-1172, 1248)

Nivel 28: The Spirit World
7 93 <6440000,3dc0000> (1604, 988)

Por si no resultan suficientes las posibilidades que te da el programa, y por si te parecían pocos niveles o muy cortos, Doom II encierra numerosas zonas secretas, áreas escondidas e incluso niveles secretos por encima del treinta, para que la pesadilla no termine nunca.
Si necesitas que te echen una mano, aquí van también algunos datos que te vendrán bien.





LOS ÚLTIMOS NIVELES

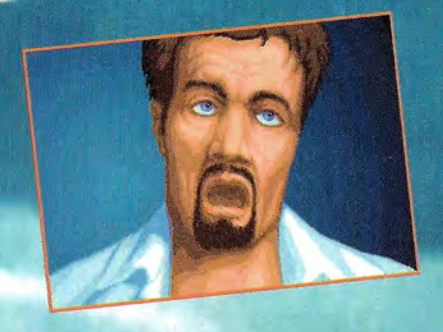
Cuando llegas al nivel 30, Icon of Sin, piensas que estás a punto de terminar, pero en realidad te esperan otros dos niveles más por si quieres tener un poco más de diversión. En la parte sur de la última habitación hay un interruptor que eleva la plataforma de la lava que hay al norte (donde estaba la caja de proyectiles). Actívalo y sube en la plataforma (espérala, vete hacia ella, pulsa la barra espaciadora). Justo antes de llegar arriba dispara al cerebro del demonio, salta y baja la plataforma. Bastarán tres intentos.

En el siguiente nivel, el 31 (Wolfenstein), antes de la puerta de salida hay una habitación con una puerta secreta en la esquina suroeste, que te lleva a un lugar que esconde un botiquín. La pared oeste tiene otra puerta secreta que te lleva a una segunda puerta de salida: de esta forma llegas a lo que tendría que ser el secreto más secreto de todos los secretos de Doom II: el nivel 32.

Pues bien, ya que no es un secreto para ti te contaremos que hacia la mitad de la pared este encontrarás una puerta escondida que tiene una esfera de invencibilidad. La pared oeste también tiene su sorpresa: una puerta escondida en el mismo lugar, que lleva a un montón de botiquines y a un rifle de plasma (con muchos bonos de energía). Además, en los pilares más al norte y más al sur encontrarás armas y una megaesfera. Camina por encima de ellos y pulsa la barra espaciadora.

SHADOW OF THE COMET

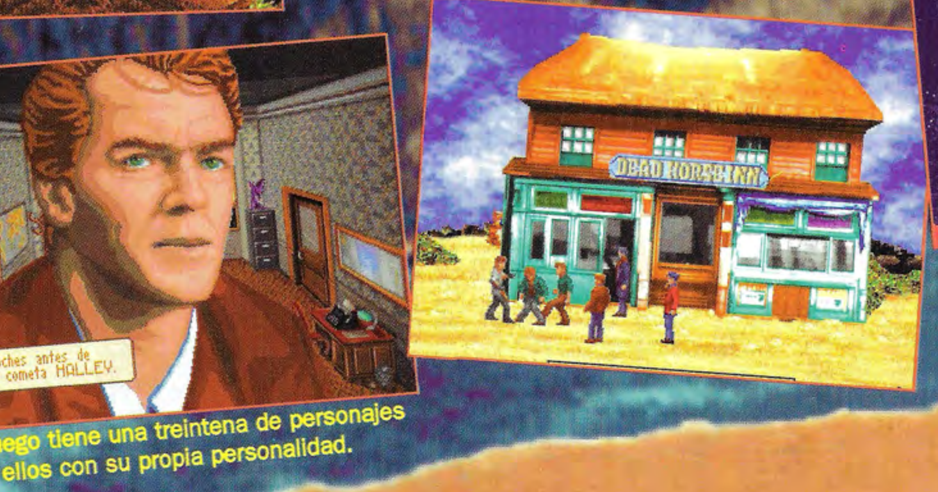
Nadie puede estar muy seguro de qué ocurrió, pero todos recuerdan perfectamente la fecha: fue el mismo día que el cometa rasgó el cielo con su cola de fuego y luz. Ahora, setenta y seis años más tarde, sólo un valeroso joven se atreve a enfrentarse de nuevo con una forma incomprensible de terror y locura.
Jugar a Shadow of the Comet puede ser la aventura más "peligrosa" de tu vida.





Una de las historias más aterradoras y peligrosas hasta ahora conocidas.

Sus efectos especiales y su banda sonora crean un universo de suspense y acción.



Este juego tiene una treintena de personajes y todos ellos con su propia personalidad.

PRÓXIMA ENTREGA

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:

COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»

Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
```

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:

DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE
```

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

La obsesión comienza de nuevo







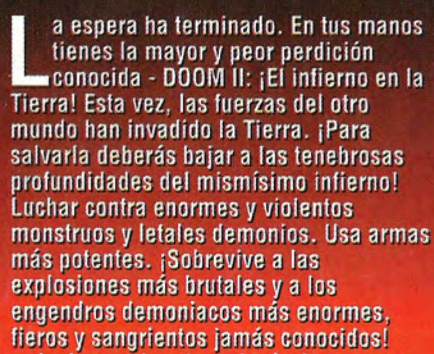












La espera ha terminado. En tus manos tienes la mayor y peor perdición conocida - DOOM II: ¡El infierno en la Tierra! Esta vez, las fuerzas del otro mundo han invadido la Tierra. ¡Para salvarla deberás bajar a las tenebrosas profundidades del mismísimo infierno! Luchar contra enormes y violentos monstruos y letales demonios. Usa armas más potentes. ¡Sobrevive a las explosiones más brutales y a los engendros demoniacos más enormes, fieros y sangrientos jamás conocidos!

La innovadora tecnología de texturas en bit-map utilizada sobre modelos 3D elevan la ambientación al máximo. Los gráficos, la animación, los efectos de sonido y el juego son tan virtualmente realistas, ¡que no lo podrás creer!

Juega a DOOM II solo, con dos personas vía modem o hasta con cuatro jugadores en red (soporta LAN con protocolo IPX). No importa el modo que elijas, prepárate para una subida de adrenalina, en un juego lleno de emoción que seguro hará trabajar duro a tu corazón.

Debe resultar difícil seguir leyendo, mientras tus manos tiemblan anhelando acción. Por eso, dejemos de relatar maravillas para que puedas llevar este juego a tu pantalla.

DOOM II. Ha llegado el momento de obsesionarse de nuevo.



id SOFTWARE



LA PIRATERIA ES DELITO





